

年齢別レーティング制度・CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の審査を受け、商品パッケージの表面に『年齢区分マーク』及び裏面に『コンテンツアイコン』を表示しています。安心してご購入いただくための商品情報としてご活用ください。詳しくはCEROのホームページをご覧ください。 http://www.cero.gr.jp/

『年齢区分マーク』

CERO A 全年齢対象

CERO倫理規定に基づいて審査され、表示年齢以上向けの内容表現が含まれていることを示しています。マークには、A(全年齢)～Z(18才以上のみ)まで5種類あります。
※左の図はマークの一例です。

『コンテンツアイコン』

恋愛

対象年齢を決定した根拠となる表現を示すものです。恋愛、暴力など9つのカテゴリーに分かれています。
※左の図はアイコンの一例です。

株式会社 コナミデジタルエンタテインメント
〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

商品に関するお問い合わせ

ご注意:ゲームの攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

おねがい:12才までのお子さまは、ほごしゃのかたといっしょに、おといあわせください。

電話でのお問い合わせ
お客様相談室 0570-086-573
受付時間 平日 午前10:00～午後6:00
●ナビダイヤルは全国どこからでもご利用いただけます。(携帯可)
●ナビダイヤルをご利用頂けない方は03-5771-0517にご連絡ください。

メールでのお問い合わせ
お問合わせ総合案内 www.toiawase.konami.jp

VP088 (ULJM 05886)

KONAMI

解 説 書

幻想水滸伝
GENSOSUIKODEN
紡がれし百年の時

このソフトウェアの解説書およびPSP® (PlayStation®Portable)の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。
小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

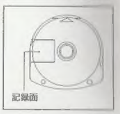
こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

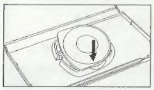
■**プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
■**疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
■**プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
■**プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

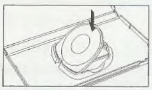
使用上のご注意

●このソフトウェアはPSP® (PlayStation®Portable)専用です。他の機器で使うと、機器やUMD®が故障する原因となることがあります。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●裏面の開口部(UMD®の記録面:図参照)にさわらないでください。誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽くふいてください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。



UMD®の取り出し/収納方法





UMD®を取り出し/収納するときは、指などを挟まないよう充分注意してください。

VP088 (ULJM 05886)

もくじ
CONTENTS

※データの保存(セーブ)についてはP.05をご覧ください。

ごあいさつ

このたびは『幻想水滸伝 紡がれし百年の時』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊んでいただけます。正しい使用方法でご愛用ください。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

おことわり

コナミデジタルエンタテインメントでは、より安全で楽しい商品をお客様にお届けするために、常に品質改善を行っております。そのため、お買い上げの時期によって、同一商品の中にも多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。なお、改善内容については、お答えできない場合がございます。

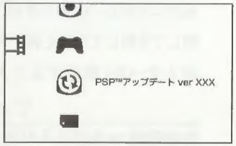
PSP® (PlayStation®Portable)のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

この"UMD"には、PSP® (PlayStation®Portable)のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PSP®のアップデートを実行する

"UMD"をPSP®本体にセットすると、XMB™(クロスメディアバー)の[ゲーム]に、アップデートデータが右のようなアイコンで表示されます。アップデートアイコンを選択し、画面の指示に従って操作すると、PSP®のシステムソフトウェアをアップデートできます。



■**アップデートを始める前に、次のことをしてください。**
・バッテリーが充電されていることを確かめる。
・ACアダプターをつなぐ。

■**アップデート中に電源を切ったり、"UMD"を抜いたりしないでください。**
アップデートが中断されると、故障の原因となります。

アップデートが成功したことを確かめるには

XMB™の[設定]⇒[本体設定]⇒[本体情報]を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。[システムソフトウェア]にアップデートデータのバージョン番号が表示されていれば、正しくアップデートされています。

PSP®のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL 0570-000-929(PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-6733-0800) 受付時間10:00~18:00

ストーリー&キャラクター

Story & Characters

百年目の怪物――。

その怪物は、百年に一度必ず現れ、

全てを喰らい、増え続ける……恐るべき存在。

アイオニア聖皇国は"百年目の怪物"に備えるため、

長きに亘り、全土に過重な負担を強いて従属させてきた。

しかし、時が経つにつれて、

過重な負担に不満を募らせた地方都市は次々と独立を宣言。

当初はアイオニア聖皇国と地方勢力との間に

大規模な軍事衝突が起こり、双方に多くの死者がでたこともあったが

皮肉にも"百年目の怪物"の存在が、双方を和解させることとなる。

アイオニア聖皇国は、有事の際にはアイオニアの旗の下、

力を合わせることを条件に地方勢力の独立を承認。

以来、表面的には平和な時が流れ……今年が丁度、百年目――。

テルベの里の若者、主人公、ミュラ、ジーノの三人は

"百年目の怪物"に備え、修行の日々に明け暮れていた。

ある日、砦の遺跡での修行の帰り道に、

見たこともない怪物と遭遇する。

倒しても倒しても増え続ける怪物を前に、

成すすべなく敗走する三人。

砦の遺跡へ逃げ込んだ主人公たちの前に突如現れた、

謎の少年ゼフォン。

ゼフォンによって、過去へと飛ばされた彼らは、

百年前の"百年目の怪物"を退けた英雄たちと出会う――。

時を越えて紡がれる、新たなる百万世界の物語――。



主人公

CV：神谷浩史

テルベの里の剣士。父親とは幼少時に死別、母シグニイも数年前の聖皇国軍との衝突で戦死した。母は蒼閃流の剣士で、幼少時からその教えを受けていた。母の死後も独学で修行を続け、つい先日、剣士として認められたばかり。



ミュラ

CV：井上麻里奈

テルベの里の魔術師。ジーノの姉。主人公が両親を亡くした後、実の姉弟のようにつき合ってきた。魔術の才に優れ、若くして里でも屈指の魔術師となっている。



ジーノ

CV：福山潤

テルベの里の魔石職人。ミュラの弟。主人公の幼なじみ。姉に強いられて魔石職人になった。お調子者で、落ち着きがなく、よくバカをやってミュラに叱られている。



ゼフォン

CV：梶裕貴

突然主人公の前に現れ、時代樹の力で主人公たちを百年前へと導く、謎の少年。



トルワド

CV：小野大輔

テルベの里出身で、主人公の先祖にあたる。百年前に起こった百年目の怪物との戦いでは、東部地域で大きな戦果を上げ、現代でも英雄として語り継がれている。未来からやってきた主人公に年の離れた兄のように接する。主人公と同じく、蒼閃流の使い手。



デューカス

CV：小西克幸

アイオニア聖皇国軍 第4枝団第1先遣隊の隊長。テルベの里を服属させるために里へ派遣される。軍人にしては、ちゃらんぽらんで適当な言動が多いが、部下の面倒見も良く締めるべきところは間違えないので人望は厚い。

ゲームの始め方

Getting Started

PSP®（PlayStation®Portable）本体に、UMD®を正しくセットして電源を入れると、ゲームが起動し、オープニングムービーが始まります。

タイトル画面



オープニングムービーが終わるか、STARTボタンを押すとタイトル画面が表示されます。タイトル画面で◎ボタンかSTARTボタンを押すと3つのメニューが表示されるので、いずれかを選んでください。

はじめから	ゲームを最初からプレイします。主人公の名前を入力し、「決定」を選ぶとゲーム開始です。
続きから	ゲームデータを読み込んで、ゲームを続きからプレイします。
ゲームデータ	ゲームデータの削除やインストールデータのインストールができます。インストールデータをインストールすると、データの読み込みが速くなり、ゲームを快適にプレイすることができます。 インストールには"メモリースティック PRO デュオ"に392MB以上の空き容量が必要です。 ※インストール中は、"メモリースティック PRO デュオ"を抜き差ししたり、PSP®本体の電源を切ったりしないでください。 ※インストール後のプレイにも、本ゲームのUMD®が必要です。PSP®本体に本ゲームのUMD®をセットしてください。 ※インストールデータを削除する場合は、「データ整理」(→P.14、23)で本ゲームのインストールデータを選んでください。

データの保存（セーブ）について

メニュー画面で「システム」→「データセーブ」の順に選ぶ(→P.23)か、夜の本拠地で「データセーブ」を選ぶ(→P.14)とゲームの進行状況を保存することができます。
セーブを行うには、"メモリースティック デュオ"または"メモリースティック PRO デュオ"に192KB以上の空き容量が必要です。

操作方法

Game Controls

PSP®本体の各部名称と操作方法です。
各画面での詳しい操作については、それぞれのページをご覧ください。

L ボタン

【町】施設の切り替え、
【メニュー】カテゴリーやキャラクターの切り替え

方向キー

項目の選択、
【ワールドマップ】カーソルの移動、
【フィールド】カメラの操作、
【町】画面のスクロール、
【メニュー】ページの切り替え

アナログパッド

【ワールドマップ】カーソルの移動、
【フィールド】移動、
【町】画面のスクロール



PSボタン（HOMEボタン）

△ボタン

【ワールドマップ】ワールドマップ全体表示、
【町】施設一覧の表示

R ボタン

【フィールド】カメラの操作（＋○ボタン／＋×ボタン／＋△ボタン／＋□ボタン）、
【町】施設の切り替え、
【メニュー】カテゴリーやキャラクターの切り替え

○ボタン

決定、会話送り、
【フィールド】調べる／話す

×ボタン

キャンセル、会話送り、
【ワールドマップ】ワールドマップ全体表示を元に戻す

□ボタン

SELECTボタン

STARTボタン

メニュー（→P.18）の表示

操作説明について

町やワールドマップなどでは、画面の右下に操作説明が表示されます。



上記の操作方法は初期設定時のものです。フィールドでの移動とカメラの操作は、メニューの「システム」→「ゲーム環境」→「移動操作タイプ」で入れ替えることができます（→ P.23）。

※画像はPSP-3000のものです。PSP-1000とPSP-2000にも対応しています。なお、PSP-1000とPSP-2000はスイッチの位置やボタンの形状などが異なります。

ゲームの進め方

How To Play

百年目の怪物を倒すため、現代と過去を行き来し、
仲間を増やしながら、世界各地を冒険します。

5つの画面

主人公たちのパーティを操作して、さまざまな場所に移動したり、敵と戦いながらストーリーを進めます。

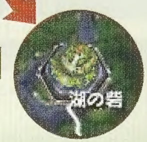
移動画面

移動画面には「ワールドマップ」「フィールド」「町」の3種類があります。
移動中はSTARTボタンでメニューを表示できます。

ワールドマップ【→P.12】



行きたい場所を選びます。行くことができる場所は、ゲームを進めると増えます。



本拠地（→P.14）

本拠地（湖の砦）には、世界各地で仲間にしたキャラクターが集まります。

会話について

町で民家を訪れたり、イベントが発生したりすると、キャラクター同士の会話が始まります。◎ボタンまたは⊗ボタンでメッセージを進めることができます。



町【→P.13】



各地にある町では、民家を訪れて情報を集めたり、お店で買物をしたりすることができます。

フィールド【→P.12】



各地の草原や洞窟などを冒険できます。フィールドでは、敵に近づくとバトルが始まります。

メニュー【→P.18】



各キャラクターのステータス確認や、進行状況のセーブなどを行うことができます。

バトル【→P.24】



バトル画面で敵と戦います。敵に勝つと、経験値（EXP）やお金（P.：ポッチ）を手に入れることができます。

仲間の加入

ゲームを進めていくと、多数のキャラクターが主人公の仲間になります。

戦う仲間について

戦える仲間は、メニューの「戦闘計画」→「パーティ編成」でパーティに加えることができます（→P.21）。



パーティに加えていない仲間は、本拠地（→P.14）に待機しています。本拠地で「パーティ編成」を行うと、待機中の仲間をパーティに加えることができます。

※パーティは基本的に最大6人で、バトルに参加できるのも6人までです。冒険先でパーティが7人以上になった場合は、バトルに参加しないキャラクターをサブメンバー（控え）として選ぶことになります。

戦わない仲間について

仲間のなかには、刀鍛冶や料理人など、戦いに参加せず主人公たちをサポートするキャラクターがいます。彼らは、本拠地で生産や鍛冶などを行ってくれます（→P.15～16）。

技の習得

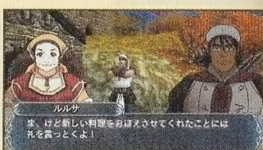
各キャラクターは以下の条件を満たしたり、特定のイベントを行ったりすると、職業に応じた技や新しい料理などを覚えることができます。

戦う仲間の場合

同じ職業のキャラクターと師弟関係を結ぶことで、師匠のキャラクターが使用できる技を習得できます（→P.28）。

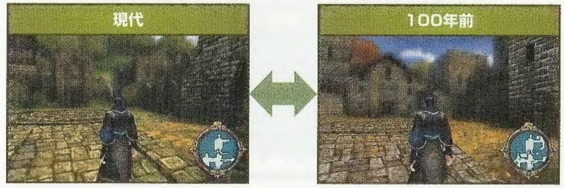
戦わない仲間の場合

主人公が特定のキャラクターに話しかけたあとに、新しい鍛冶や料理を教えてもらえることがあります。



時代を移動する

各地の「時代樹」を調べることで、異なる時代に移動することができます。過去の行動により、後の時代に変化が現れることがあります。



時代樹の苗木を植える

最初に登場する時代樹は1本だけですが、過去で苗木を植えることで、現代で新しい時代樹を利用できるようになります。苗木は成長した時代樹から、1本のみ獲得できます。

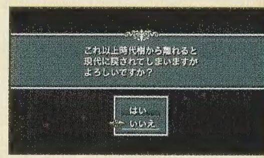


※時代樹を植えることができる場所は限られています。イベントや会話を進めるなかで、過去のキャラクターに植樹をお願いすることになります。

過去にいるときの行動の制限

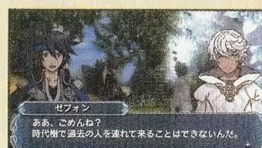
移動の制限

過去の世界では、移動できる範囲が制限されています。時代樹から離れた場所に行こうとすると、警告が表示されます。さらに外に出ようとすると、強制的に現代に戻されます。



仲間の制限

過去の世界で仲間になったキャラクターは、過去の世界でのみパーティを組むことができます。現代に戻るときは、自動的にパーティから外れます。



移動画面

World Travel

主人公たちは「ワールドマップ」を使って各地に移動し、
「フィールド」を冒険します。「町」では冒険の準備ができます。

それぞれの画面では、STARTボタンでメニュー（→ P.18）を表示できます。

ワールドマップ

方向キーまたはアナログパッドで行きたい場所を選び、◎ボタンで決定してください。選べる場所は、ゲームを進めると増えます。

※⊗ボタンで本拠地（→P.14）にカーソルを合わせます。

※△ボタンで全体を表示します。⊗ボタンを押すと、元の大きさに戻ります。



現在地

旗

ストーリー上の目的地です。

フィールド

主人公たちはアナログパッドで移動します。また、方向キー（または R ボタン+◎ボタン／+⊗ボタン／+△ボタン／+□ボタン）でカメラを操作できます。



敵

一定距離まで近づくとバトルになります（→P.24）。

主人公たち

メニューの「戦闘計画」→「パーティ編成」でリーダーに設定したキャラクターが表示されます（→P.21）。

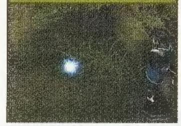
ミニマップ（地図）

以下のアイコンが表示されます。

- ：敵
- ：時代樹
- ：100年前に時代樹の苗木を植えている場所
- ：200年前に時代樹の苗木を植えている場所
- ：主人公たちを除くほかのキャラクター
- ：別のフィールドへの移動地点（またはワールドマップへの移動地点）

調べる、話しかける

光っている場所や宝箱などの前で◎ボタンを押すと、調べてアイテムを入手できます。また、人の前で◎ボタンを押すと、話しかけることができます。

光っている場所	宝箱	人
		
おもに生産や鍛冶の材料が手に入ります（→P.16）。	おもにお金（P.：ポッチ）や武具などが手に入ります。	さまざまな情報を聞くことができます。

町

民家を訪れて話を聞いたり、雑貨屋や武具屋などでアイテムの売買ができます。方向キーまたはアナログパッドで画面をスクロールして行きたい施設を選び、◎ボタンで決定してください。

※△ボタンで施設の一覧を表示し、一覧から移動する場所を決めることもできます。



選択中の施設

L ボタン／ R ボタンで切り替えることができます。

施設

アイコンが表示されます。

アイテムの売買

お店ではアイテムの売買ができます。◎ボタンで買う（売る）アイテムを決め、方向キーで数を選び、もう一度◎ボタンを押してください。

△ボタンを押すと、選んだアイテムと数をまとめて清算します。

※□ボタンを押すと、選んだアイテムと数をリセットします。



アイテムのカテゴリー

L ボタン／ R ボタンで切り替えることができます。

ステータスの変化

選択中の武具を装備したときのステータス（→P.19）の変化です。「E」は装備中であることを表します。

本拠地について

Hometown

本拠地は主人公たちの冒険の拠点となる場所で、
パーティの編成や冒険に必要なアイテムの生産などができます。

時間の流れ

本拠地を訪れたり、食事をしたりすると、時間が経過します。本拠地では時間によって、できることが決まっています。

朝

夜に「進む」を選ぶと、朝になります。朝は食事以外の行動が可能で、外に出ることができます。



夕方

外に出たあとに本拠地に戻ると夕方になり、「時代樹を使う」「外に出る」以外の行動ができます。
本拠地に戻ってきたときは、生産(→P.16)やダンジョン(→P.17)で得たアイテムをもらえます。



※本拠地に戻ると、全員のHP(→P.19)が全回復します。

夜

夕方に食事をすると夜になり、以下のメニューが表示されます。「進む」を選んで朝に進んでください。



進む	朝に進みます。
データセーブ	進行状況のセーブができます(→P.05)。
データ整理	ゲームデータなどの削除ができます。

母屋

母屋では、これまでに登場したキャラクターなどを確認できます。

約束の石板

これまでに登場した宿星(キャラクターごとに設定された星)を確認できます。ゲームを進めると選べるようになります。

図鑑

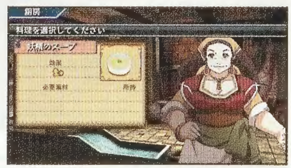
図鑑などを確認できます。以下の3つからいずれかを選んでください。



魔物図鑑	これまでに戦った敵を確認することができます。閲覧中は、アナログパッドで視点を変更することができます。
音図鑑	これまでに聴いたことがあるBGMを聴くことができます。自分だけの再生リスト(お気に入り)を作ることもできます。
ムービー鑑賞	これまでに見たことがあるムービーを鑑賞できます。

厨房

夕方に厨房に行くと、食事をすることができます。食べたい料理→一緒に食べるキャラクターの順に選んでください。料理によっては、材料が必要なものもあります。



※作ることができる料理は、料理人が増えたり、特定のイベントを行ったりすると増えていきます。

食事の効果

食事をしたキャラクターは、食べた料理によって翌日のステータス(→P.19)がアップします。また、一緒に食事をしたキャラクターは友好度(→P.19)がアップします。



なお、特定のキャラクターの組み合わせで食事をすると、特殊なイベントが発生することがあり、キャラクターが新たな職業(→P.20)につくことができるようになります。

生産

ゲームを進めて特定のキャラクターが仲間になると、魔石工房や薬工房といった工房が本拠地に作られます。工房では魔石や薬など、戦闘中に使用するアイテムを生産することができます。

生産の方法

生産は特定のアイテム（素材）を消費して行います。素材を持っている状態で工房に行き、生産するアイテムを選んでください。次に本拠地を訪れたときに、生産されたものを受け取ることができます。



生産するアイテム

所持数や1日の生産数、効果を確認できます。

必要な素材

生産に必要なアイテムの数とその所持数、全体消費（ほかの生産物を含めて消費する数）を確認できます。

鍛冶

特定のキャラクターが仲間になると、刀鍛冶や鎧鍛冶といった鍛冶屋が本拠地に作られます。鍛冶屋では武器や防具の性能をアップさせることができます。



鍛冶の方法

鍛冶は特定の素材を消費して行います。素材を持っている状態で工房に行き、強化したい武具を選んでください。



鍛冶に必要な素材

強化の持続回数

武具ごとに設定された持続回数まで強化できます。武器は攻撃するたび、防具は攻撃を受けるたびに回数が1減ります。

ダンジョン

ゲームを進めると、「ダンジョン」を作って敵にトラップをかけることができるようになります。結果は次に本拠地を訪れたときに確認でき、引っかかった敵に応じたアイテムを獲得できます。

※ダンジョンを一度作ると、結果が出るまで別のダンジョンを作ることはできません。

作るダンジョンを選ぶ

はじめに、「地の迷宮」「炎の迷宮」「氷の迷宮」のいずれかから、作るダンジョンを選んでください。ダンジョンを選ぶと以下のメニューが表示されます。ダンジョンを作るときは「作成依頼」を選んでください。

作成依頼	資金を設定してダンジョンを作ります。
入手可能品	選んだダンジョンで手に入れることができるアイテムを確認できます（これまでに獲得したアイテムのみ表示されます）。
討伐リスト	選んだダンジョンで討伐する敵を確認できます。
ヘルプ	ダンジョンの説明を見ることができます。

資金を設定する

ダンジョンを作るための資金を増やすほど、モンスターの誘引率や討伐率、アイテムの入手率がアップします。



資金

資金を増やすとその効果が表示されます。

作るダンジョン

ハンティング

ゲームを進めると、特定の敵と戦う「ハンティング」ができるようになります（1日1回）。ハンティングのバトルでは、規定の時間内に敵を倒すと、報酬のアイテムやお金を受け取ることができます。



登場する敵

メニュー
Menu

STARTボタンを押すとメニューが表示され、
ステータスの確認や武具の装備などができます。

メニュー画面

使用するメニュー(→P.18～23)を選んでください。



パーティにいるキャラクター

LVとHPが表示されます。

メニュー

所持金(P・ポッチ)

移動

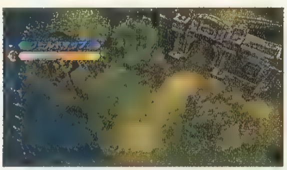
フィールドにいるときのみ表示され、現在のフィールドから出ることができます。本拠地に戻るか、ワールドマップに行くかを選んでください。

※ストーリーの状況によっては使用できないことがあります。



本拠地に戻った場合

「移動」で本拠地に戻ると、その後、本拠地から外に出る際、元いたフィールドに戻ることもできます。

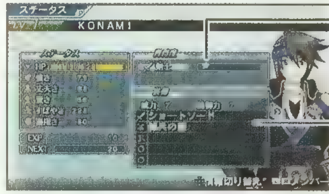


ステータス

各キャラクターの「基本ステータス」「技」「友好度」を確認できます。3つのページは方向キー左右で切り替えてください。L ボタン／R ボタンで、表示するキャラクターを切り替えることができます。

基本ステータス

各キャラクターのHPや強さなど、基本的なステータスを確認できます。



習得度

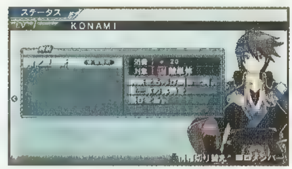
現在の職業(→P.20)で覚えた技の数が☆で表されます。

現在装備している武具

LV	キャラクターの総合的な強さ(レベル)を表します。レベルアップすると、HPや強さが増加します。
HP	キャラクターの体力です。バトル中に敵の攻撃を受けると減り、0になると状態変化「戦闘不能」(→P.25)になります。
強さ	高いほど、物理攻撃で敵に与えるダメージが増えます。
丈夫さ	高いほど、物理攻撃で受けるダメージが減ります。
賢さ	魔術と呪術で与えるダメージ、薬術の回復量に影響します。また、敵から魔術や呪術で受けるダメージに影響します。
すばやさ	高いほど、バトル中の行動順が早く回ってきます。
器用さ	歌の効果や攻撃の回避率、攻撃が相手の急所に当たる確率に影響します。
EXP	バトルに勝つと入手でき、NEXTの値に達するとレベルアップします。

技

覚えている技や伝承している技(→P.28)を確認することができます。職業ごとに6つの技を覚えることができます。



友好度

選択しているキャラクターとほかのキャラクターの親しさを表す「友好度」を確認することができます。

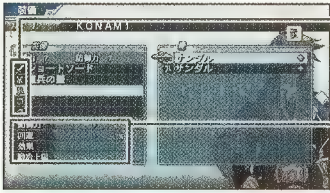
友好度が高いキャラクターとは、連携(→P.21、28)によるダメージボーナスが増えたり、食事(→P.15)をしたときにイベントが起きたりします。

友好度：低 ・・・・ 友好度：高

装備

キャラクターが装備する武器や防具を変更できます。装備を変えたいキャラクター→部位→新たに装備するアイテムの順に選んでください。
■ボタンで装備中のアイテムをはずすことができます。

※装備できる武器は職業によって変わります。



部位

武器、体防具、足防具、2つの指輪の、計5つがあります。

ステータス(→P.19)の変化

選択中のアイテムを装備したときのステータスの変化です。

武具の能力

威力	敵に与える物理ダメージ、薬技による回復量、歌によるステータスアップ効果などに影響します。
命中	攻撃の命中率に影響します。
効果	ボーナス効果がついている武具の場合、ステータスの上昇や、状態変化(→P.25)を防ぐ効果を表すアイコンが表示されます。 ：ステータス「強さ」が上がります。 ：ステータス「丈夫さ」が上がります。 ：ステータス「賢さ」が上がります。 ：ステータス「すばやさ」が上がります。 ：ステータス「器用さ」が上がります。 ：炎攻撃のダメージが減り、状態変化「火傷」になりにくくなります。 ：氷攻撃のダメージが減り、状態変化「凍傷」になりにくくなります。 ：闇攻撃のダメージが減ります。 ：ダメージを与えると、HPが回復します。 ：敵が使ってきた魔術をその敵にはね返します。 ：最大HPが上がります。
鍛冶上限	鍛冶屋で鍛えることができる回数です。
防御力	敵から受ける物理攻撃のダメージに影響します。
回避	攻撃の回避率に影響します。

職業について

各キャラクターは「剣士」「魔術師」といった職業についています。職業によって装備できる武器が異なり、さらに使用可能なバトルコマンド(→P.26～27)が変わります。

職業の変更

一部のキャラクターは、複数の職業につくことができます。装備する武器の種類を変えると、職業も自動的に変わります。

戦闘計画

バトルに参加するパーティメンバーを決めたり、連携を組んだりできます。「パーティ編成」「連携設定」のいずれかを選んでください。

パーティ編成

バトルに参加するキャラクターを選び、戦闘時の配置を決めます。●ボタンでキャラクターを入れ替えたり、配置する位置を決めてください。■ボタンでサブメンバー(控え)にすることができます。

※▲ボタンを押してキャラクターを選ぶと、リーダー(フィールドで表示されるキャラクター)にすることができます。



サブメンバー

本拠地で「パーティ編成」を行うときは、本拠地に待機しているメンバーが表示され、パーティの入れ替えができます。

バトルに参加するメンバー

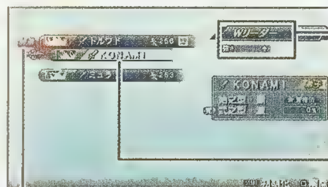
がついているキャラクターは、バトルに参加させる必要があります。

連携設定

キャラクター同士を連続で行動させる「連携」の設定ができます。連携に加えたいキャラクターを選び、どの位置に入れるかを選んでください。

※■ボタンを押すと、選んだ連携を解除します。

※STARTボタンを押すと、すべての連携を解除します。



協力攻撃とその効果

特定のメンバーで連携を組んだ場合、バトルで協力攻撃ができます(→P.26)。

バトル時の行動順

連携に入っているキャラクターは、上から順番に行動します。

師弟関係

特定のメンバーで連携を組むと、師弟関係になります(→P.28)。

アイテム

持っているアイテムを確認することができます。「武具（装備するアイテム）」「使用品（バトル中または移動中に使うアイテム）」「生産（生産用の素材）」のいずれかを選び、各アイテムを確認してください。

「武具」では、△ボタンでアイテムの並び順を変更することができます。



カテゴリー

L ボタン／ R ボタンで切り替えることができます。

アイテムの性能

アイテムの使用

「使用品」の「回復キット」内のアイテムを使うと、HPを回復することができます。また、パーティに薬使いがいる場合は、「薬」内のアイテムを使った技を使用可能です。使うアイテム→使う技（「薬」のみ）→使う対象の順に選んでください。



※バトル（→P.24）中は、「回復キット」のアイテムを使用できません。

冒険状況

大まかなストーリー進行や、現在の同行者を確認できます。



同行者

パーティに同行しているキャラクターです。

冒険状況

大まかなストーリー進行を確認できます。方向キー左右でページを切り替えることができます。

システム

進行状況のセーブやゲーム環境の変更などができます。

データセーブ	進行状況のセーブができます（→P.05）。
データロード	ゲームデータを読み込み、別の場面から再開できます。
データ整理	ゲームデータなどの削除ができます。
インストール	インストールデータのインストールができます（→P.05）。
ゲーム環境	BGMの音量やカメラの感度などを設定できます。
ルールブック	以前に見たルールブック（ヘルプ）を再確認できます。

「ゲーム環境」について

ゲーム内のさまざまな設定を変更することができます。以下の項目を方向キー上下で選び、方向キー左右で設定を切り替えてください。



BGM音量	BGM（音楽）の音量を設定できます。
SE音量	SE（効果音）の音量を設定できます。
戦闘時ボイス	バトル中のボイスのON／OFFを切り替えます。
移動操作タイプ	カメラと移動を、方向キーとアナログパッドのどちらで操作するかを切り替えます。
カメラ操作上下反転	カメラ操作を上下反転させるかどうかを切り替えます。
カメラ操作左右反転	カメラ操作を左右反転させるかどうかを切り替えます。
カメラ感度	カメラ操作の感度を設定できます。
ミニマップ表示	フィールドで表示されるミニマップの向きを固定するか、カメラ方向に合わせて回転させるかを切り替えます。
バトルコマンド	連携を組んでいるキャラクターが行動するタイミングを設定します。「ステップ入力」はバトルコマンドを1人選ぶたびに行動し、「先行入力」はバトルコマンドを全員選んだあとに行動します。
バトルログ	バトル時の戦闘ログ表示のON／OFFを切り替えます。

バトル

Battle

フィールドで敵に近づいたり、特定のイベントが起きると、
バトルが始まります。バトルコマンドを選んで敵と戦いましょう。

バトルの進め方

バトルでは行動順が回ってきたキャラクターが、1人ずつ行動します。味方に行動順が回ってきたら、そのキャラクターのバトルコマンド(→P.26〜27)を選んでください。この手順を繰り返し、敵をすべて倒すと勝ちです。

※メニューの「システム」→「ゲーム環境」→「バトルコマンド」を「先行入力」に設定している場合は、行動順が連携中のキャラクターのとき、連携に加わっている全キャラクターのコマンドを先に決めます。

[その他のルール]

- バトルコマンドを選ぶには、バトルコマンドに応じた気力が必要です。気力は行動順が回ってくると回復します(最大100)。
- 一部のバトルコマンドや技の使用には、特定のアイテムが必要です。
- バトル中は、「回復キット」のアイテムを使用できません。
- 行動順は「すばやさ」が高いほど早く回ってきます。

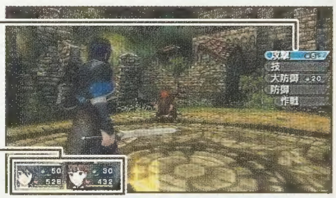
バトル画面の見方

バトルコマンド

職業や連携の有無によって変わります。アイコンは消費する気力やアイテムを表します。

キャラクターの状態

(HPアイコン)はHP、(気力アイコン)は気力です。

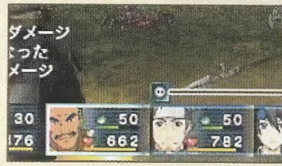


全滅した場合は

バトルに参加したメンバー全員のHPが0になる(戦闘不能になる)と全滅です。全滅した場合は、「あきらめない」を選ぶとイベントや戦闘前のフィールドに戻り、「あきらめる」を選ぶとタイトル画面に戻ります。

状態変化

一部の攻撃を受けたりすると、「毒」や「怒り」といった状態変化が起こることがあります。状態変化は「特定の技を使う」「時間が経過する」「バトルが終了する」のいずれかで治ります。
状態変化になると、アイコンが表示されます(一部を除きます)。



アイコン

状態変化の一例

強さUP	ステータス(→P.19)「強さ」が上がります。
丈夫さUP	ステータス「丈夫さ」が上がります。
賢さUP	ステータス「賢さ」が上がります。
すばやさUP	ステータス「すばやさ」が上がります。
毒	行動順が回ってくるたびにダメージを受けます。
マヒ	しばらくの間、行動できなくなります。
火傷	行動順が回ってくるたびにダメージを受けます。
凍傷	行動順が回ってくるたびにダメージを受けます。
強さDOWN	ステータス「強さ」が下がります。
丈夫さDOWN	ステータス「丈夫さ」が下がります。
賢さDOWN	ステータス「賢さ」が下がります。
すばやさDOWN	ステータス「すばやさ」が下がります。
器用さDOWN	ステータス「器用さ」が下がります。
怒り	バトル画面下のキャラクターのイラストが赤くなり、命中率と防御力が下がります。
びびり	バトル画面下のキャラクターのイラストが青くなり、攻撃力とすばやさが下がります。
ふらつき	キャラクターがふらつくと、丈夫さが大きく下がり、攻撃をかわせなくなります。
膝付き	キャラクターが膝をつくと、丈夫さがほとんどなくなり、攻撃をかわせなくなります。
戦闘不能	HPが0になると、キャラクターは行動できなくなります。

バトルコマンド

味方キャラクターに行動順が回ってきたら、表示されたバトルコマンドからいずれかを選んでください。

いっしょに

連携を組んでいるキャラクターが使用可能なバトルコマンドです。連携に参加している全員が通常の攻撃を行います。攻撃する相手は選べません。



協力攻撃(→P.21)

特定のキャラクターで連携を組み、「いっしょに」を行ったときの攻撃です。ステータスがアップするなどの効果があります。

攻撃

職業に応じた攻撃を行います。攻撃する相手を選んでください。選んだ相手を中心に、敵全体を攻撃できる職業もあります。



伝承

師弟関係になっている師匠に表示されます。選ぶと、師匠が先に特定の技を使い、弟子が続いて同じ技を使います。伝承を何度か行うことで、弟子は使用した技を覚えることができます(→P.28)。



※技を覚えると、「伝承」コマンドは表示されなくなります。

技

覚えている技を使えます。「使う技」→「技の対象」の順に選んでください。

習得

師匠が「技」で弟子に教える技を選んだときに、弟子が選ぶことができます。このコマンドを何度か行うと、師匠が使った技を覚えることができます。

職業ごとのバトルコマンド

職業によっては、「大防御(剣士)」や「反撃(拳法家)」など、専用のバトルコマンドを使用できます。



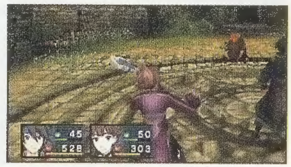
各職業専用のバトルコマンド

職業	バトルコマンド	効果
剣士	大防御	一度だけ受けるダメージを0にし、その後は行動順が回ってくるまで防御を行います。
拳法家	反撃	敵の攻撃を受けたあとに反撃します。
槍兵	槍叩き	敵の攻撃を受けたあとに反撃します。
忍者	待ち伏せ	攻撃される前に反撃することができます(そのあとに攻撃を受けます)。

※それぞれのコマンドは、次の行動順が回ってくるまで効果が続きます。

防御

次の行動順が回ってくるまで、受けるダメージを減らすことができます。



逃走

バトルから逃げて、フィールドに戻ることができます。



リトライ

イベントで発生したバトル中に表示されます。「あきらめる」を選ぶと、イベント開始前のフィールドに戻ることができます。



連携について

連携を組んでいるキャラクターは、「連携設定」(→P.21)で設定した順番にしたがって行動します。

連携によるダメージボーナス

連携中のキャラクターが同じ敵を連続で攻撃すると、与えるダメージがアップします。連続で攻撃し続けるほど、また攻撃に加わったキャラクター同士の友好度が高いほど、ダメージボーナスは増加します。



ダメージボーナス

表示された%の分だけ、与えるダメージがアップします。

師弟関係について

同じ職業で、特定の技を「覚えている」、「覚えていない」の2人が連携を組むと、師弟関係になります。弟子は、バトルコマンド「伝承」または「習得」で使った技を覚えることができます。



[師弟関係の例]

- 【剣士】トルワド：「弐之型・波」習得済み→師匠になる
- 【剣士】主人公：「弐之型・波」未習得→弟子になる

技の覚え方

師匠が「伝承」、または弟子が「習得」を使うたびに弟子の技の習得度が上昇していき、習得度が100%になると技を覚えることができます。

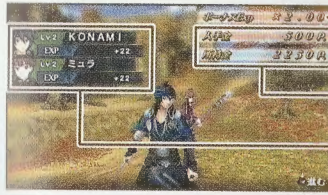




バトル終了

バトルが終わると、経験値(EXP)とポッチ(P.)を獲得できます。また、アイテムを獲得できることもあります。

※HPが0(戦闘不能)のキャラクターは、EXPを獲得できません。バトルが終わると、HPが1の状態で復活します。



ボーナスEXP

獲得するEXPに加わる倍率です。

獲得したお金と所持金(P.)

獲得したEXP

バトルに参加したキャラクターのLVに応じて振り分けられます。LVが高いキャラクターほど獲得できるEXPは少なくなります。

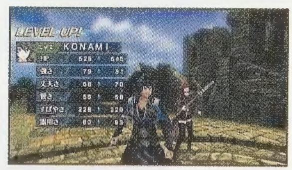
ボーナスEXPについて

「ノーダメージ」「2体同時に倒す」など、特定の条件を満たしてバトルが終了した場合、獲得できるEXPにボーナスがつきます。



レベルアップ

レベルアップしたキャラクターがいる場合、レベルアップで上昇したステータスを確認できます。



技の習得

師弟関係を結んでいるキャラクターがいて、バトルコマンド「伝承」または「習得」を使っていた場合、技の習得度を確認できます。

